

Tregova Anita
Internet és társadalom

A magyarországi internetes populáció sajátosságai

Témafelvetés

Az elmúlt húsz év során a technika soha nem látott mértékű fejlődése zajlott le, nem elhanyagolható következményekkel a társadalomra nézve. A televízió és a mobiltelefon megjelenése mellett egy jelentős innováció – az akkor még médiumnak titulált – internet létrejötté és térnyerése mára már kimondhatjuk, alapjaiban formálta át a mindennapi életet.

Az internet rohamos terjedése következtében nagy mértékben gyorsult fel a kommunikáció, magával vonva a hétköznapiak tempójának felgyorsulását is. Az a generáció, mely együtt nőtt fel az internettel, beleszületve ebbe az információ dús közegbe, beépítette mindennapjaiba a technikai vívmányok használatát, természetesnek tekintve azt. Ezt, a mai 15-30 éves generációt Y generációnak nevezik.

Ám a társadalom azon rétegei, akik az idősebb generációkhoz tartoznak, kevésbé képesek lépést tartani a folyamatosan megújuló technikai világgal, kevésbé mozognak benne otthonosan, éppen ezért fenyegetőnek és félelmetesnek élik meg azt a fajta lelkesedést és elhivatottságot, amit a fiatalabb generáció tanúsít az internet iránt. Az internet elterjedése és népszerűsége következtében létrejött, a társadalmi élet mindennapjaiban is érzékelhető változások – a fiatalok megnőtt internet használati ideje, bevonódása az internetes világba – a szakemberek figyelmét is hamar a jelenségre irányította.

A kutatásom során arra vállalkoztam, hogy feltárjam a magyarországi internethasználat sajátosságait, és megtaláljam azokat a részleteit, melynek további kutatása előrelendítheti a magyarországi internet használat biztonságosabbá tételét, pozitívabb megítélését. Választ keresek arra a kérdésre, hogy honnan hová fejlődött a technika az elmúlt 20 évben, és ennek a soha nem látott fejlődésnek milyen hatásai vannak a társadalomra nézve. A tanulmánynak célja feltárni az internetet használók nemi, illetve korcsoportos bontásban megfigyelhető sajátosságait. Vizsgálom a technikai fejlődés következtében a társadalomban a fiatalabb és az idősebb generációk között létrejött szakadék jellegzetességeit, esetleges megoldási módszereit.

Külön kiemelten foglalkozom az Y generáció pszichológiai jellemzőivel. Feltárom az internetes társadalom jellegzetességeit, főbb elfoglaltságait az interneten, illetve igyekszem kapcsolatot keresni a főbb elfoglaltságok és a személyiségjegyek összefüggésében, különös tekintettel a közösségi oldalak felhasználói, valamint az offline és online játékosok jellemzőire.

Tanulmányommal reményeim szerint sikerül hozzájárulnom az internetes társadalom pozitívabb megítéléséhez, illetve a magyarországi kutatások ilyen irányú elmélyítéséhez.

Az internetről általában

Ahhoz, hogy behatóbban tudjuk tanulmányozni a Magyarországi információs társadalom jelenlegi helyzetét, szükséges némi kitekintést tennünk a múltra. Fontos látni, hogy a technikai fejlődést kísérő jelenségeket nézve hazánk nem tér el a Közép – Európára jellemző folyamatoktól, sem korábbi, a múltban már lejátszódott technikai fejlődésre adott reakciótól.

Az internetet (akkor még csupa nagybetűvel) eredetileg az 1970-es évek elején az Amerikai Egyesült Államokban fejlesztették ki katonai célokra. Olyan számítógépes rendszert alkottak, amelynek alapvető működőképessége egyes összeköttetések és számítógépes csomópontok kiesése esetén is megmaradt. Felismerve ebben a lehetőséget, ezt az egyszerű hálózati összekapcsolást kiterjesztették a kutatási, fejlesztési, oktatási szférákra is. Így jött létre a jelenkori internet magja, mely azoknak a számítógép hálózatoknak a világot átfogó összessége, amelyek az internet protokoll (*IP*) által összeköttetésben vannak.

Magyarországon az internet különböző politikai okok, és a térségre jellemző lassú technikai fejlődés miatt majdnem húsz évvel később, 1991-ben jelent meg. Bár már 1990 elején sikerült hazánkat bekapcsolni a nemzetközi elektronikus levelezés vérkeringésébe, az igazi, bérelt vonalas internet csak 1991 őszétől volt megtalálható hazánkban (Varga, 2011).

Épp, ahogy az Amerikai Egyesült Államokban, hazánkban is fokozatosan kapcsolódtak rá az internetre ezután a kutatási, fejlesztési, oktatási intézmények, majd az internet bekötésre került a polgári háztartásokba is. Természetesen az elterjedéshez évekre volt szükség,

a széleskörű internethasználat hazánkra az új évezred elejétől vált jellemzővé.

Hogyan lehet, hogy alig tíz év leforgása alatt egy technikai újítás ilyen mértékben megváltoztassa egy társadalom életét? Mivel magyarázhatóak az erre adott reakciók?

Bár az internet a maga nemében egy teljesen új felfedezés, az általa kiváltott szociálpszichológiai jelenségről ez már nem mondható el.

A történelemben több példát találunk arra, hogy az emberek a legnehezebben a technika által létrehozott fejlődéshez adaptálódnak – mivel az ilyen fejlődés tőlük függetlenül jön létre, és új készségek megtanulására készíti az egyént (Grohol, 1999). Leghíresebb példa erre a Ned Ludd követői által alkotott csoport, a ludditák géprombolása a 19. század elején – az emberek féltek, hogy a gépek térnyerése a munkájuk elvesztéséhez vezethet, ezért összetörték a textilüzemben lévő munkagépeket (Hirsch, Krett és Trefil, 1993). Hogy közelebb kerüljünk az internet térnyerése által kiváltott, mind szociális, mind tudományos reakciók megértéséhez, érdemes megvizsgálnunk egy napjainkban már elsikkadni látszó problémát: a televízió hatását. Az Amerikai Egyesült Államokban 1949-ben mindössze 1 millió fő rendelkezett televízióval. 1993-ra ez a szám 215 millió főre nőtt, a tévénezéssel töltött idő mennyisége pedig átlagban heti 26-28 óra volt (Nielsen Media Research, 1998).

Ezek alapján elmondható, hogy egyetlen technikai vívmány térnyerése alig több, mint negyven év leforgása alatt drasztikusan megváltoztatta az emberek életét (Grohol, 1999). Az amerikaiak egyik fő elfoglaltsága lett a televíziózás, a mindennapok részévé vált. Igaz, egyéni különbségek itt is megfigyelhetők voltak, az átlagtól nagymértékben eltérő, a televízió előtt eltöltött időmennyiség a kutatók figyelmét is ráirányította a jelenségre. Ennél fogva tudományos körökben sokan javasolták, hogy a televízió függőséget, mint mentális betegséget vegyék be a DSM-IV.-be (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*), ám ez végül nem történt meg (APA DSM IV.)

Valószínűnek tűnik, hogy az internet térnyerése volt az, ami elterelte mind a civilek, mind a kutatók figyelmét a televízióról, de mindettől függetlenül is látható a párhuzam a két technikai vívmány által bejárt út között. A különbség a kettő között az, hogy míg a televízió népszerűsége hanyatlik napjainkban, addig az internet népszerűsége soha nem látott rekordokat dönt.

Az internetfüggőség

Létezik-e internetfüggőség? A kutatók többsége (Koo, 2011; Widyanto, Griffiths és Brunson, 2011; Fábán, et al., 2007) már fel sem teszi ezt a kérdést, annyira biztosra veszik, hogy a válasz igen. Amiben nem tudnak megegyezni, az a jelenség neve, illetve optimális mérőeszköze. Egyes kutatók pszichiátriai zavarként kategorizálják a jelenséget, ennek következtében úgy vélik, az internetfüggőségnek helye van a DSM-V.-ben. Három alkategóriát különböztetnek meg az internet addikción belül: túlzott játékhasználat, szexuális tartalmakba való belefeledkezés valamint e-mailezés és chatelés (Block, 2008). Block nem ír arról, hogy végülis milyen döntés született azzal kapcsolatban, hogy az internetfüggőség bekerüljön a DSM-V.-be, és más cikk is csak a szándékot említi ezzel kapcsolatban.

Szakmai körökben vita folyik magáról az elnevezésről is; a fogalom helyesen való értelmezése érdekében érdemes kiindulni az „egészséges internethasználat” fogalmától, mely kimondja, hogy *„az egészséges internet használat az internet előre meghatározott céllal való használata megfelelő időmennyiségben, kognitív vagy viselkedéses negatív hatás nélkül.”* (Davis, 2002) Egyes kutatók a problémás vagy patológiás internet használat (*PIU – Problematic or Pathological Internet Use*) kifejezést használják, mely Young megfogalmazása szerint *„nagy mennyiségű idő eltöltése különböző elfoglaltságokkal az interneten, amely negatív hatással lehet az egyén fizikális és pszichoszociális egészségére, szociális kapcsolataira.”* (Young, 1997). Más kutatók az internet függőség terminust preferálják. Utóbbi csoportba tartoznak Demetrovics és munkatársai is, akik egyértelműen kimondják, hogy a túlzott internethasználat függőségnek számít, amennyiben kielégíti az elérhetőség (elérhető a szükségletek azonnali kielégülése), a kontroll (a személy kézben tartja az internetes elemeket és ez biztonságérzetet nyújt számára), valamint az izgalmi (könnyű győzelmek, a siker mámore további motivációt ad) igényeket (Demetrovics, Szeredi és Nyikos, 2004)

Ami a jelenség mérésének kísérleteit illeti, két széles körben elfogadott tesztbatteria létezik: az Internet Függőség Teszt (*Internet Addiction test – IAT*), valamint az Internettel Kapcsolatos Probléma Skála (*Internet-Related Problem Scale*) (Widyanto, et al., 2011).

Ezen a ponton visszakanyarodnék a fejezet indító kérdéséhez: Létezik-e internetfüggőség? Az eddig leírtak alapján a válasz határozott igen. Ám ez a tanulmány mégsem kutatja az internet függőséget,

ugyanis úgy gondolom, a kutatások, amik az internet használat hatásait kívánják feltárni, erősen hajlanak afelé, hogy negatív hatásokat találjanak – és így találnak is –, de figyelmen kívül hagynak sok olyan társadalmi, szociálpszichológiai tényezőt, ami teljesen más fényben láttathatná a helyzetet.

Manapság, a 21. század hajnalán a technikai vívmányok kísérik végig a napjainkat. Mind függünk tőlük. Ha elromlik a kávéfőző, és nem tudjuk megfőzni a reggeli kávé, dühösek leszünk. Ha lemerül a mobiltelefonunk, amikor fontos hívást várunk, idegesek leszünk. Ha nem indul az autó, mikor menni szeretnénk vele valahová, ingerültek leszünk. Ha elmegy az áram, mikor az esti híreket szeretnénk megnézni a televízióban, frusztráltak leszünk. Ezek mind természetes, megszokott, mindennapos esetek, melyek társadalmilag is teljesen elfogadottak és toleráltak. Mert ha valakinek elmondjuk, hogy elromlott a kávéfőzőnk, lemerült a mobilunk vagy elment otthon az áram, valószínűleg empatikus módon átérzi a helyzetünket, és meg sem fordul a fejében, hogy le kéne szokni a kávéról, kevesebbet kéne telefonálni, vagy egyáltalán nem kéne leülni a tévé elé, és akkor nem lennének ilyen problémáink. Vegyünk egy ugyanilyen hétköznapi példát: nem kapcsol be egy fiatalember számítógépe, s ettől az illető ideges lesz, majd elpanaszolja problémáját a környezetének: nagy esély van rá, hogy a környezetének a fejében megfordul, hogy lám-lám, egy újabb számítógép függő, semmint hogy együtt érezzenek társukkal. Pedig, ha reálisan nézzük, mindennapi életünk ugyanolyan (ha nem még inkább) fontos kelléke a számítógép, mint akármelyik más, korábban felsorolt eszköz. Ma már mindenkinek van valami, emberi értékek alapján lényeges dolog, amit a számítógép nyújt neki: a fiatalabb korosztály szociális, közösségi életének jelentős része az interneten, főleg a közösségi oldalakon zajlik, az egyetemisták számára nélkülözhetetlen eszköz a tanulmányaik sikeres befejezéséhez, hiszen szinte már minden követelmény, tematika, tananyag és érdemjegy az internet segítségével érhető el. Az idősebb, dolgozó korosztály is nehezen boldogul a számítógép mindennapi használata nélkül, mivel a legtöbb munkahelyen digitalizálva vannak az egykor még mappákban található információk, rendszerek, minden, ami a mindennapi feladat teljesítéshez szükséges. Ha egy technikai vívmány ekkora tért nyer a mindennapi életben, akkor ennek természetes következménye, hogy az emberek megtalálják a módját, hogyan érezzék jól magukat egy

olyan platformon, ahol mindenképp jelen kellene lenniük ahhoz, hogy a mindennapi élet feladatait sikerrel teljesítsék.

Dél-Koreában külön tábort szerveznek internet-függő gyerekek számára (Koo, 2011). Sok ázsiai nép híres precízségéről, a feladata iránt mutatott végtelen elkötelezettségéről, arról, hogy olyan mértékben képesek az életükben mindent alárendelni egyetlen célnak, ami számunkra, európai emberek számára szinte felfoghatatlan. Így van ez azoknál, akik a tanulást tűzik ki maguk elé éppúgy, mint akik sportban vagy Rubik-kockában szeretnének a világ legjobbjai lenni, mégsem küldik őket leszoktató táborokba. Miért van az, hogy éppen a számítógép használat vált ki efféle ellenérzést a társadalomból?

Az egyik lehetséges magyarázat erre a kérdésre a generációs szakadék. Generációs eltérés minden két egymást követő nemzedék között van. A világ folyamatosan változik, és emiatt a benne élő emberek is folyamatosan változnak. Ám az elmúlt húsz évben nagyobb technikai fejlődés valósult meg, mint a történelem során bármikor, és ennél fogva az a generáció, melyet ez a technikai forradalom nevelt, jobban eltér az őt nevelő korcsoporttól, és ez az eltérés nagyobb generációs szakadékot képez, mint amivel a társadalomtudományok kutatói eddig találkozhattak.

A generációs szakadék egyik fő oka az, hogy az idősök idegenkednek az új technikáktól, mivel őket még arra szocializálták, hogy a gépeket azért hozták létre, hogy az emberi munkaerőt helyettesítsék. Ezért ők veszélyeztetve érzik magukat az innovációk miatt (Tapscott, 1998), mert úgy látják, hogy ez a fenyegetés egyre nagyobb és nagyobb méreteket ölt. Ez a fenyegetettség - érzet az élet számos területén jelen lehet: a gyermek – szülő kapcsolatokban, a gyermek szabadidős tevékenységének változásában éppúgy, mint a munkahelyeken megfigyelhető fiatalabb és idősebb alkalmazottak közötti feszültségben. A fiatalok új technika felé való nyitottsága és fogékony-sága negatív visszacsatolást eredményez olyan szempontból, hogy a fejlesztésekkel, és azzal, hogy a kultúra részévé teszik az újításokat, mint például az internetet, még inkább marginalizálják az idősebb korosztályt, akik emiatt még nagyobb fenyegetést éreznek, és próbálják korlátozni az újítások meghonosítását.

A legtöbb idősebb emberre ez a folyamat csak implicit módon jellemző. Sokan közülük igyekeznek lépést tartani a korrallal, bár az életkor növekedésével csökken azoknak az aránya, akik önállóan sajátították el a számítógépes ismereteket (Csepi & Prazsák, 2010).

Ennek következtében jött létre egy sajátos jelenség, a fordított szocializáció. Mert az idősebb korosztály megsegítésére a fiatalok sietnek, akik megtanítják nekik, hogyan kell használni a modern eszközöket. Először fordul elő olyan, hogy a fiatalabb egyének valamit jobban tudnak, mint az idősebbek, az utód tanítja a felmenőit. Ennek ellenére a World Internet Project keretében Magyarországon is évente megismételt kutatások egyértelműen jelzik, hogy az internettől elzárkózók körében folyamatosan csökkennek a kvázi-racionális közgazdasági érvek, s előtérbe kerülnek a főbiák, szorongások, előítéletek, amelyek minden innovációt sújtanak (Fábián et al., 2007).

Más gyökerei is vannak azonban ennek az egyedi méretű generációs szakadéknak – mégpedig a morál. A rendszerváltás előtti, szocialista rendszerben felnőtt emberek munkaadóhoz való hozzáállása, munkamorálja, a munkahelyen betöltött szerepét illető felfogása messze eltér attól, amit a fiatalabb gondol ezekről a dolgokról. Őket önálló döntések, információéhség, igény a csapatmunkára és a munkaadóval szembeni magas elvárások jellemzik (Tari, 2010). Ez az idősebb korosztályban olykor elborzadást válthat ki, ami szintén konfliktusokhoz vezethet.

A történelmet nézve az a tapasztalat, hogy a fejlődést meg lehet próbálni elnyomni, ám annál kontrollálhatatlanabbá válik. Tanulmányom igyekszik rávilágítani arra, hogy egy szemléletváltás következtében inkább arra kellene törekedni, hogy minél élhetőbbé, veszélytelenebbé és hasznosabbá alakítsuk az internetet, mert a másik út, amelyek felé a legtöbb kutatás mutat, hogy visszaszorítsuk egy olyan eszköz használatát, mely a mindennapi élethez létszükséglet, úgy vélem, kevésbé járható.

A számítógépes társadalom jellemzői

Nem alapján

A számítógép számtalan elfoglaltsági lehetőséget kínál felhasználóinak, ám számos tényező befolyásolja, hogy az egyes személyek mely típusú elfoglaltsági formát választják. Az egyik ilyen fontos jellemző, melyet először meg fogok vizsgálni, a nemi hovatartozás.

A férfiak és a nők az élet számos területén különbözőképp viselkednek, nincs ez másképp a számítógép használatot nézve sem. A nők általában információszerzésre, tanulmányokkal kapcsolatos szakirodalom keresésre, e-mailezésre illetve beszélgetésre használják

a számítógépet (Neslihan és Sevim, 2007). Elmondhatjuk, hogy a nők inkább a szociális kapcsolatok ápolására, kiszélesítésére használják az internetet, főleg már a való életben, is meglévő, személyes ismerőségeken alapuló kapcsolatok egy kiterjesztett platformjának élik meg az internetet. A nők jobban kedvelik a közösségi oldalakat, és több időt is töltenek el ott, mint a férfiak.

A férfiakra elérő internethasználat jellemző, mint a nőkre: kutatások azt mutatják, hogy programok letöltésére, információszerezésre illetve pornográf tartalmakhoz való hozzáférésre használják a leginkább az internetet (Kraut, Kiesler, Mukhoadhyay és Scherlis, 1997). Vagyis a férfiakra kevésbé szociális, inkább gyakorlatias internethasználat a jellemző. Ezt azzal magyarázzák a kutatók, hogy az interneten ugyanazokat a dolgokat keresik az emberek, mint az életben: szociális kapcsolatokat illetve szexuális kielégülést (Young, 1997).

Kor alapján

Az életkori jellemzőket vizsgálva elmondhatjuk, hogy jelentős különbségeket lehet felfedezni a különböző életkorú emberek számítógépezéshez, illetve internetezéshez való viszonyában. A kutatók általában kétféle módon vizsgálják az életkori sajátosságokat: egyes kutatók külön vizsgálják a kiskorú (18 év alatti), a fiatal felnőtt, főképp egyetemista (18-26 év között) illetve a felnőtt korosztályt (26 évnél idősebb). A kutatók másik csoportja elkülönít egy sajátos, egyedi jellemzőkkel bíró korosztályt, melyet Y generációnak neveznek - ők a mai 15-30 éves korosztály. Tanulmányomban mind a két nézőpont szerinti elemzés mögött rejlő elméleti háttérrel feltárom, illetve saját kutatásomra alkalmazom.

4.2.1. Kiskorú

Az internetes társadalom legifjabb felhasználói a 18 év alatti korosztály. Alsó korhatárt nem érdemes, és nem is lehetséges megadni, mivel rohamosan növekszik a világhálóra kapcsolt otthonok száma: 2005-ben még csak a háztartások 40%-ában volt internetelérés, ez a szám 2009-re 84%-ra emelkedett. Ugyanezen évek leforgása során az internetezésre fordított ideje a kiskorúaknak megháromszorozódott: napi 48 percről napi 151 percre nőtt (Kósa és László, 2009). Hogy mire használják a kiskorúak a számítógépet, az koruktól is jelentős mértékben függ.

A legkisebbek, a hat év alatti korosztály főleg a szülőikkel együtt internetezik, mesét néznek vagy hallgatnak az interneten, illetve játszanak. A tőlük idősebb, már általános iskolás társaik elsődleges tevékenysége a játék: a 7-10 évesek 97%-a, a 11-14 évesek 91%-a szokott játszani az interneten. Az egyéb internetes tevékenységeket nézve elmondható, hogy ahogy idősödnek a gyerekek, internet-felhasználási szokásaik úgy kezdenek egyre nagyobb mértékben hasonlítani a fiatal felnőtt, illetve a felnőtt korosztály tevékenységeire: a 14 éves korosztály közel négyötöde e-mailezik, látogat közösségi oldalakat, illetve használja információszerzésre a világhálót. Emellett az iskolai feladatok megoldására, tanulásra a 11-14 éves korosztály 73%-a használja az internetet (Kurucz, 2009)

A kiskorúak internethasználatának vizsgálatánál meghatározónak mondható a szülők véleményformálása a gyermek internetezési szokásairól. Egy az internetező gyerekek szüleivel végzett 400 fős kutatásból az derül ki, hogy bár a szülők 48%-a úgy véli, gyermekük kevesebbet olvas az internet miatt, és 38%-a szerint kevesebbet is sportol, a szülők 90%-a mondja azt, hogy az internet egyértelműen segít a gyerekeknek a tanulásban, és elenyésző azon gyerekek száma, akik ténylegesen a túlzott internethasználat miatt produkálnak rosszabb tanulmányi eredményeket (Kurucz, 2009).

Fiatal felnőtt

A fiatal felnőtt korcsoportba a 18-26 éves egyének tartoznak, akik a kutatók szerint a legnagyobb veszélynek vannak kitéve az internet függőség szempontjából. Ennek egyik oka, hogy a legtöbb internet függőséggel kapcsolatos kutatás alanyai egyetemisták voltak, így róluk van a legtöbb adat (Neslihan és Sevim, 2007), illetve a másik, fontos ok a fiatal felnőttek életkori sajátosságaiban keresendő. A szülői házból, a szülői kontroll alól való kikerülés következtében sok fiatalnál időbe telik, míg megtanulja kontrollálni az interneten töltött idejét, valamint a felsőfokú tanulmányok is erősen számítógép – és internet használatot követelnek meg a diákoktól.

Felnőtt

A felnőtt kategóriába a 26 éven felüli egyének tartoznak. A kutatások ritkán fókuszálnak erre a csoportra, még a közhiedelemben is az a felfogás él – ahogy azt már fentebb leírtam – hogy a fiatal felnőtt korosztály tölt a legtöbb időt az interneten. A kutatások azon-

ban meglepő eredményeket hoztak. Az Egyesült Államokban az Entertainment Software Association „*Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*” (Alapvető Tények a Számítástechnikai – és Videójáték Iparról) kutatása keretében azt az eredményt kapta, hogy a játékosok átlagéletkora 35 év. Mivel ez a kor már fiatal szülőket feltételez, így azt gondolják, azáltal, hogy a szülő maga is játékos, és ismeri ezt a világot, jobban tudja kezelni gyermeke játékos mivoltát, illetve sokkal gyakrabban is élnek a játékok adta felületei lehetőséggel is (Hajdú, 2009).

Az Y generáció

A technika rohamos fejlődése miatt a mai 15-30 éves korosztály, akiknél már születésüktől fogva jelen volt a televízió és a számítógép, egy elkülönült generációt alkotnak a társadalmon belül: az Y generációt. Ennek a nemzedéknek a szeme se rebben ha megrázó vagy épp erőszakos képsorokat lát – azt hihetnénk, hogy azért, mert tisztában vannak azzal, mi minden zajlik a világban, és nem tudják már őket meglepni az ilyen és ehhez hasonló képsorok. Sokkal valószínűbb azonban, hogy az ilyen ingerek bagatellizációja inkább egyfajta védekező mechanizmus. Hiszen ők, akik kiskoruktól fogva a tévé képernyője és a számítógép monitora előtt töltöttek hosszú órákat, nem rendelkeztek olyan szintű értelmi fejlettséggel és érzelmi intelligenciával, hogy az ilyen idejekorán látott képeket normális módon képesek legyenek feldolgozni (Tari, 2010).

De nem csak negatív folyamánya volt az információöözönnnek, mely az Y generáció útját végigkíséri. Az internetnek nagy előnye a televízióval szemben az, hogy interaktív. Azok az emberek, akiknek ez természetes, unalmasnak találják, hogy a kézikönyvben csak egyféle magyarázat található, hogy a tévében az a műsor megy, amit a szerkesztők akarnak, és bár a csatornák közt lehet váltogatni, az adást megváltoztatni nem lehet. Ők már hozzászoktak az internet sokféleségéhez és változatosságához. Az interneten a maguk urai lehetnek. Ezért ennek a generációnak határozott önállóság- és függetlenségérzete van (Tapscott, 1998). Ennélfogva azt is kimutatták, hogy az internetezők körében az önmegvalósítás értékrendje dominánsabb, mint a nem internetezők körében (Csepeli & Prázsák, 2010). Ez alapvető változásokat eredményezett a világképükben és a világhoz való hozzáállásukban is.

Az Y generációra jellemző az érzelmi és értelmi nyitottság (Tapscott, 1998). Mikor fellépnek az internetre, nem csak előttük nyílik ki a világ – ők is kinyílnak a világ előtt. Híreket olvasnak, kommenteket fűznek hozzájuk, hozzászólnak fórumokhoz, weblapot szerkesztenek, melyet mások véleményezhetnek, közösségi oldalakon élnek szociális életet. Mivel ezt sokan meg is teszik, így a weben sokféle emberrel, nézőponttal, véleménnyel találkoznak nap, mint nap, és ez egy bizonyos fajta széleslátókörűséget biztosít számukra. Ám ezzel együtt jár a sebezhetőség is, amit az érzelmi nyitottság okoz. Az Y generáció megtanul boldogulni a hálón őket érő atrocitásokkal.

Ez a korosztály sok területen különösen nagymértékben toleráns. Az interneten nem számít, hogy ki vagy – pont azért nem, mert bárkinek kiadhatod magadat. Lehet a felhasználó afro – amerikai, vagy fertőző beteg, esetleg fogyatékos ember, a virtuális világban jóval kisebb rá az esély, hogy bármiféle megkülönböztetésben lenne része, amelyre egyébként a mindennapi életben, mikor a társadalomban mozog, nagyon is számíthat. Reális esély van arra, hogy az ilyen, a szociális életben valamilyen okból stigmatizált emberek az internetes világban megnyugvást lelhetnek, és vigasztalást kaphatnak olyan emberektől, akik a mindennapi életben valószínűleg épp olyan közömbösen vagy esetleg undorodva mennének el mellettük, mint a legtöbb egyén. Mert az interneten nem az számít, hogy ki vagy, hanem hogy mi a mondanivalód (Tapscott, 1998).

Az Y nemzedék önértékelési problémáinak csökkentésére is megfelelő sok esetben a virtuális világ. Kutatások bizonyítják, hogy a különböző csevegő csoportokban való részvétel növeli az önbecsülésüket, illetve az önkifejezésre való ezernyi lehetőség javítja az önképviselőre való hajlandóságot. Ha egy Y generációsnak nem tetszik az, ahogyan megítélik, esetleg be is skatulyázzák az interneten, megvan rá a lehetősége, hogy identitást változtasson és kísérletezgeszen, melyik az a helyzet, amelyben a legjobban érzi magát a kibertérben. A kritikusság is hatványozottan jellemző rájuk, mivel a világháló megadja nekik az eszközöket, hogy megkérdőjelezenek dolgokat, szembeszálljanak velük, vagy kifejezzék egyet nem értésüket – mind ezt kortól és nemtől függetlenül (Tapscott, 1998).

Ennek az életmódnak természetesen megvannak a maga árnyoldalai is. A kulturális sokféleség, és az, hogy szinte bármihez hozzáférhetnek az interneten, szimultán infantilis és felnőtt személyiség kialakulását okozhatja a korcsoport tagjainál (Tari, 2010).

Bár az Y nemzedék szociológiai értelemben véve nem drog-generáció, önpusztításuk mértéke és egészségtelen életmódjuk mégis aggodásra adhat okot Gyakori és nagy mértékben történő alkoholfogyasztásuk azt jelzi, hogy olyan feszültségek vannak az életükben, melyek megkövetelik az ilyen fajta tudatmódosító szerek használatát. Mielőtt azonban elítélnénk őket, érdemes átgondolni, hogy a mai világban már mindenhova, még egy óvodába is felvételizni kell, nincs biztos jövő, nincs biztos munka, nincs biztos megélhetés, és ennek a generációnak napról napra meg kell mérettetnie magát, ha boldogulni akar a világban (Tari, 2010).

Elfoglaltsági típus alapján

Blogolás

A naplóírás terápiás pozitív hatása régóta ismert a kutatók számára (L'Abate, 1991). A naplóírás sok jellegzetességét hordozza magán a blog, vagyis az internetes napló, mely egy időszakosan újabb bejegyzésekkel bővülő weboldal, melynek sem tartalmi, sem formai megkötetései nincsenek. Típusait tekintve sokszínű a paletta: a személyes blogoktól kezdve, melyek a hagyományos, kézzel írott napló internetes megfelelői, az elmélkedő blogokon keresztül a politikai blogokig igen sokféle, sokszor beazonosíthatatlan fajta blog létezik. A blogolók legfőbb motivációi közé sorolható az információgyűjtés, a lépéstartás a divattal, a másokkal való kapcsolatba lépés és az érzelmek kimutatása (McCullagh, 2008). Kutatások eredményei azt mutatják, hogy a blogolás pozitív hatással van a jóllétre, a miatt a közösségi támogatás miatt, amit a blogoló tapasztal (Baker, 2011)

Internetes közösségi oldalak

Az internetes közösségi oldalak közül (iWiW, MySpace, MyVIP, Google+) a legnagyobb népszerűségnek a 2004-ben alapított Facebook örvend, több, mint 500 millió aktív felhasználóval (Zuckerberg, 2010). Ma már széleskörűen elégti ki az oldal a felhasználói igényeket: képek, videók, üzenetek megosztása, „like-olás”, események szervezése, chatelés – csak néhány funkció a Facebook egyre bővülő tárházából. Milyen fő felhasználói motivációk húzódnak meg a Facebook páratlan népszerűsége mögött? A kutatók szerint az online közösségi oldalak (*Social Networking Sites – SNSs*) új lehetőségeket adnak az önkifejezésre, a szociális életre valamint a közösségi szerepvállalás-

ra (Livingstone, 2008). Pozitív összefüggés fedezhető fel a Facebook-használat és az élettél való elégedettség között (Ellison, Steinfeld és Lampe, 2007), melynek oka, hogy a facebookos barátok száma, illetve a pozitív énbemutatás és a szubjektív jóllét megítélése (*Subjective Well-Being* – *SWB*) között pozitív korreláció van (Junghyun és Lee, 2011). Bargh és McKenna kutatásai azt találták, hogy a számítógépen keresztüli kommunikáció (*Computer-based Communication* – *CMC*) nem csak segít fenntartani az embereközi kapcsolatokat, hanem még új, a korábbi kapcsolatokkal egyenértékű kapcsolatok kialakítására is alkalmas (Bargh és McKenna, 2004.). A közösségi oldalak negatív hatásait vizsgálva azt látjuk, hogy ezek az oldalak szociális konfliktusokat okozhatnak: a profil oldalon megjelenített információk harmadik, a profil oldal tulajdonosa számára nem ismerős félnek való kiadása (Stern és Taylor, 2007), féltékenység és bizalmatlanság kialakulása a párkapcsolatokban a közösségi oldalon megjelent fotók és kiírások miatt (Muisse, 2009), csak néhány példája azon személyközi konfliktusoknak, melyek a közösségi oldalak következtében alakulhatnak ki. Azok, akik nem használják a közösségi oldalak, elsődlegesen azért tesznek így, mert úgy gondolják, ez egy szegényes időtöltés, nem éreznek rá motivációt, nem kedvelik a közösségi oldalakon szokásos énbemutatást, vagy félnek attól, hogy visszaélnének a közösségi oldalakon közzétett személyes információkkal (Baker, 2011). Mégis, az utóbbi években a Facebook átformálta az internet arculatát: azok, akik nincsenek regisztrálva, könnyen érezhetik úgy, hogy kimaradnak egyfajta közösségi élményből, mivel ez a közösségi oldal beépült a mindennapi életbe.

Hírek, fórumok olvasása, információszerzés

Az általános internetes elfoglaltságoknál kiemelkedő helyen szerepel az általános információszerzés az interneten – ide tartozik a híroldalak nézegetése, az ezekhez kapcsolódó fórumokon való aktív illetve passzív részvétel. Az általános információszerzés még ma is egy kiemelkedően fontos motiváció az internetes társadalom számára (Neslihan és Sevim, 2007).

Filmnézés, videó nézés

Ebbe a kategóriába tartoznak azok az emberek, akik számítógépezéssel töltött idejük nagy részében filmeket, videókat nézegetnek. Ezek tartalma igen változó: vannak egyének, akik soro-

zatokat, filmeket néznek, ugyanakkor ide tartoznak a pornográf tartalmakat nézők is.

Munka, tanulmányokkal kapcsolatos információszerzés

A számítógépet lehet munkaeszköznek is használni – azonban ez nem zárja ki annak a lehetőségét, hogy mindamellet, hogy az illető elsősorban kötelességből, külső kényszerből és nem kedvtelésből használja a számítógépet és az internetet, az ezzel töltött időn felül jelentős időt töltsön kedvtelésből is a számítógép előtt, illetve nem csökken a számítógép iránti érzelmi elköteleződés sem – a többi csoporthoz képest.

Offline játékosok

Ebbe a csoportba azok az egyének tartoznak, akik olyan játékokkal töltik a legtöbb időt, mikor számítógép előtt ülnek, amiknek a játékterében egyedül vannak jelen, tehát a játék nem kapcsolódik az internethez, ezért offline. Fontos leszögezni, hogy „offline” játékok alatt nem a számítógépezés nélkül töltött időt értjük, hanem azt az időt, amit az egyén számítógépezéssel tölt ugyan, de internethez való kapcsolódás nélkül. Igen kevés tanulmány foglalkozik az offline játékosok személyiségével összevetve azzal, milyen sokan foglalkoznak az online játékosok személyiségével. Az offline játékok lényeges különbsége az online játékokhoz képest az, hogy a játékos nem érintkezik a játékban más játékosokkal, mivel nincsenek más játékosok – csak az egyén van és a program. Vagyis ez a csoport lehet az a rétege a számítógépes társadalomnak, mely ténylegesen elvonul a külvilágtól azokban az órákban, mikor számítógépezik.

Online játékosok

Mi vonzza az egyént egy internetes játékban? Erre azt a választ találták a kutatók, hogy az internetes játékok egyedi világot kínálnak, mely nagyon vonzó tud lenni. A számítógépes játékoknak négy főbb összetevője van: sajátos reprezentáció, interaktív megjelenés, konfliktus és a biztonságos környezetben való cselekvés lehetősége (Crawford és Peabody, 1997). A sajátos reprezentáció arra vonatkozik, hogy az egyértelműen kinyilatkoztatott szabályokkal rendelkező rendszer sajátos módon reprezentál egy belsőleg tökéletesen megteremtett szubjektív világot, ami nagyon is valóságos metaforája lehet a játékos fantáziavilágának. Az interaktív megjelenítés a valóság váltakozó

aspektusának, a történéseknek, a tárgyak és események összefüggésének képzetét adja. A játékos saját történetiséget alkothat a tartalomhoz. A játékok konfliktusos jellege abban nyilvánul meg, hogy a cél elérését különböző passzív vagy aktív akadályok nehezítik. A konfliktus, a veszély lehetősége, a kockáztatás és az ebből eredő érzelmi feszültség forrása, melyhez a számítógép biztosít virtuális terepet. A biztonságérzet abból ered, hogy a konfliktus és a veszély pszichológiai megtapasztalása valós tét nélkül zajlik, egy virtuális világban (Raybourn, 1997).

Sajátos szükségletek kielégítésének vágya is állhat a mögött, hogy ha valaki számítógépes játékokkal játszik. Ilyen a fantázia és az exploráció, a szerepjátás, a kompetitív légkör keresése illetve a szociális szükséglet (Crawford és Peabody, 1997).

Ezen kívül az internet nagy teret biztosít különböző identitások kipróbálásához. A felhasználók addig keresik a nekik is megfelelő virtuális kivetülést, míg meg nem találják azt, amire a környezetük a legpozitívabb visszajelzést adja. Az interneten ráadásul mindezt anonim módon tehetik meg, így elkerülhetik a feltárlkozással és megmérettetéssel járó szorongást, és olyan problémákat oszthatnak meg más internetes felhasználókkal, melyet szemtől – szembe, a mindennapokban nem mertek volna megtenni (Ritter, 2002).

Ha az egyén megtalálja a neki megfelelő internetes kivetülést, az erre pozitívan visszajelzők közül választ magának a virtuális világban barátokat, így előbb – utóbb egy közösség tagja lesz. Ezzel kielégíti a minden emberben jelen lévő szükségletet, a közösséghez tartozás vágyát. Ha mégsem tetszik nekik az adott csoport, bármikor kiléphetnek belőle, mindenféle következmény nélkül – ez újabb előny, amiért az internetes közösségeket szokták preferálni a felhasználóik.

Aszámítógépesjátékok különös, sok kutatásnak alapot szolgáltató válfaja az internetes világban nagy sikernek örvendő MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – Nagyon sok szereplős online szerepjáték), melynek addiktív hatása is figyelemre méltó. Ennek legnépszerűbb képviselője a World of Warcraft Az MMORPG-ben mutatott viselkedés jól tükrözi mindazt, amit a kutatók feltételeznek a játékosok motivációiról. Először is, a játékosok legtöbbször (34,2%) az motiválja, hogy barátokat szerezzen (Rab, 2006) – vagyis a szociális igényeinek kielégítésére választja az online világot. Erre kifejezetten alkalmas a World of Warcraft, mivel itt sok esetben csak úgy tudnak legyőzni egy-egy virtuális akadályt, vagy teljesíteni egy – egy virtuális

küldetést a játékosok, ha összefognak – és a motivációik miatt határozottan keresik is az ilyen helyzeteket. A második leggyakrabban előforduló ok, amit a résztvevők említenek, az a célok elérése, fejlődés érdekében történő játék (16,2%) (Rab, 2006). Ebből kitűnik, hogy szeretnének eredményesek lenni – csakúgy, mint a való életben, de itt jóval kisebb erőfeszítéseket kell tenni ennek érdekében – vagy szerencsésebb, ha azt mondjuk, hogy más jellegű erőfeszítéseket, hiszen sok játékos panaszkodik arra, hogy milyen megviselő, mikor sokáig küzdenek valamiért a virtuális világban. A harmadik leggyakoribb motiváció, ami leülteti a résztvevőket a számítógép elé, az a stressz levezetésének szándéka (11,6%) (Rab, 2006).

A legfontosabb különbség az online játékosok – és ide nem csak az MMORPG-s játékosok tartoznak, hanem minden olyan játékot használó egyén, aki más felhasználókkal kommunikál a játék során – és az offline játékosok között, hogy az online játékosok kapcsolatban vannak más emberekkel játék közben. Ez a fajta emberközi kapcsolat sokak véleménye szerint nem egyenértékű a közvetlen emberi kapcsolatokkal, ám a mai, technikai vívmányokkal beszőtt, folyamatosan változó életünkben talán a minőségi emberi kapcsolatok fenntarthatóságának formái is változhatnak.

Eysenck - féle Személyiség Kérdőív (Eysenck Personality Questionnaire – EPQ)

A kutatásom során a személyiségjegyek meghatározására az Eysenck-féle Személyiség Kérdőívet (EPQ) használtam. Az EPQ Hans Jürgen Eysenc, és felesége, Sybil B. G. Eysenc által kifejlesztett személyiségteszt, mely kilencven magatartásra, viselkedésre, érzelmekre vonatkozó kérdésre kér igen vagy nem választ a kitöltőtől. A válaszok alapján négy fajta dimenzióban pontozza az egyéneket: az extravertió-introvertió, a neuroticizmus, a pszichoticizmus, és a hazugság dimenzióiban.

Az extrovertió – introvertió két végpontja között mozgó dimenzióról fontos elmondani, hogy senki sem extrovertált vagy introvertált teljesen, hanem inkább extrovertált vagy inkább introvertált. Az inkább extrovertált emberek szociálisak, jól érzik magukat a társaságban, sok barátjuk van és keresik az izgalmat, alapvetően aktív emberek. Az inkább introvertáltak ezzel szemben csendesek, kevésbé

szeretnek emberek közé járni; kevés, de közeli barátaik vannak, és inkább kerülnek az izgalmat ígérő helyzeteket.

A neutoticizmus dimenziója az érzelmi labilitás és stabilitás végelete között mozog. Az érzelmileg stabil emberek nyugodtak, és érzelmeik tartósnak mondhatók, míg az érzelmileg labilis emberek nyugtalanok, kiegyensúlyozatlanok.

A pszichoticizmus dimenziója az agresszív viselkedésre való hajlamot méri. Minél magasabb pontszámot ér el valaki, annál hajlamosabb az agresszióra, annál valószínűbb, hogy empátiás készsége alacsony.

A hazugság dimenziója a kérdőív megbízhatóságát, valamint a szociális konformitást méri (Eysenck és Eysenck, 1975).

A kutatás célja

A kutatás célja a szakirodalmi háttér ismeretében a magyar internetes társadalom jellemzőinek feltérképezése volt, különös tekintettel az online játékosok csoportjára. Azt feltételeztem, hogy az online játékosok nem térnek el a személyiségjegyek szempontjából az interneten más tevékenységeket folytatóktól. Kutatásom fontos célja volt feltárni, hogy más tényezők (például számítógépezéssel töltött idő), befolyásolják-e a személyiségjegyek alakulását.

A vizsgálat célja volt olyan további fókuszcsoportokat találni a magyarországi számítógépes társadalomban, melyek vizsgálata hozzájárulhat ahhoz, hogy pontosabb képet kapjunk a hazai internetes társadalom jellemzőiről.

Módszerek

A minta bemutatása

A kérdőívet online, teljes anonimitásban töltötték ki a kutatás résztvevői. A kutatás weblapjának linkje felkerült több magyar nyelvű, népszerű internetes játékokkal foglalkozó oldalra (például: <http://frostshock.eu/>; <http://vindictus.hu>; <http://lol-hungary.hu>), valamint a Facebook nevű közösségi oldalon is terjesztve volt.

Az adatgyűjtés 2011. október 2-án kezdődött és 2011. november 3-ig tartott. Ez idő alatt 1226-an töltötték ki a kérdőívet. Ezen kitöltők közül az előzetes analízisek (hibás kitöltés és az EPQ hazugság-skálája alapján) végül 1121 hiánytalanul és helyesen kitöltött kérdőív került feldolgozásra és elemzésre.

A kérdőívet 866 férfi és 255 nő töltötte ki, a legfiatalabb kitöltő 11 éves, a legidősebb kitöltő 64 éves, a minta életkori átlaga 22,03 év (szórás: 6,117), ezen belül a férfiak életkori átlaga 21,97 év (szórás: 5,695), a nők életkori átlaga 22,27 (szórás: 7,382).

Vizsgálati módszerek és eszközök

A kérdőívet a Google Dokumentumok erre a célra megfelelő űrlapján szerkesztettem, az űrlapot a rendszer által generált url cím terjesztése által jutattam el a kitöltőkhöz. A Google Dokumentumok rendszere automatikusan menti a kitöltött kérdőívek adatait, melyeket az SPSS 17.0-ás verziójával értékeltem ki.

Az internetes kérdőív három részből állt: az első rész, az általános információkra fókuszáló rész (nem, kor, napi számítógépezéssel töltött idő, legfőbb elfoglaltság számítógépezés során), a második rész az Eysenck – féle Személyiség Kérdőívet tartalmazta, a harmadik rész a számítógép használatával kapcsolatos attitűdöt volt hivatott feltérképezni. A tanulmány célját figyelembe véve a fő hangsúlyt az elemzés során a kérdőív első és második része kapta, míg az attitűdskálás válaszokra kisebb hangsúlyt fektettem.

Eredmények

Mivel kutatásom egy feltáró kutatás volt, így a statisztikai elemzések során leíró statisztikát alkalmaztam. Ezzel azt szerettem volna megtudni, hogy melyek azok az általam vizsgált csoportok, melyek eredményeik alapján további kutatások fókuszcsoportjai lehetnek.

A vizsgálat eredményeit négy tényező alapján ismertetem: a kitöltők neme, a kitöltők kora, a kitöltők által megjelölt legfőbb elfoglaltsági típus, illetve a számítógépezéssel töltött idő.

Az elemzés során nem kerül ismertetésre az összes kutatási eredmény, csupán a fontosabb, érdemi információkat hordozó statisztikai adatok kerülnek bemutatásra.

Nemek szerinti felosztás

A kutatásban 1121 egyén adatai kerültek feldolgozásra, ebből 866 férfi és 255 nő.

Számítógépezéssel töltött idő

A férfiak egy nap átlagosan *4,99 órát* töltenek számítógépezéssel (szórás: *2,076*), míg a nők valamivel kevesebbet, átlagban *3,89 órát* töltenek a számítógép előtt (szórás: *2,082*).

Ennek az időnek a férfiak átlagosan a *68,4%-át*, (szórás: *22.99*), a nők átlagosan *65,2%* (szórás: *22,81*) töltik saját bevallásuk szerint szórakozással – tehát olyan számítógépes elfoglaltsággal, amit önszántukból választanak, önnön szórakoztatásukra.

Elfoglaltsági típus

A kitöltőknek választ kellett adniuk arra a kérdésre, hogy mivel töltik a legtöbb időt, amikor számítógépeznek. A minta nem reprezentatív a magyarországi internetes társadalom egészére nézve, hiszen a kutatás az online játékosok csoportjára fókuszált elsősorban, ám a nemek szerinti megoszlásnál tendenciák figyelhetőek meg.

1.táblázat: Az elfoglaltsági típusok nemek szerinti megoszlása

Elfoglaltsági típus	Férfiak	Nők
Blogolás	0,7% (6 fő)	4,7% (12 fő)
Közösségi oldalak	8,1% (70 fő)	40,8% (104 fő)
Hírek, fórumok	9,1% (79 fő)	14,9% (38 fő)
Filmek, videók	13,9% (120 fő)	17,6% (45 fő)
Munka	8,7% (75 fő)	7,1% (18 fő)
Offline játék	5,4% (71 fő)	0,4% (1 fő)
Online játék	54,2% (469 fő)	14,5% (34 fő)

A táblázatból látható, hogy a minta jelentős részét az online játékosok teszik ki, őket követik a közösségi oldalakat, mint legfőbb tevékenységet megjelölő kitöltők, majd a filmeket, videókat nézők találhatók a harmadik helyen, a kitöltők száma alapján. Ennek egyik oka a kérdőív népszerűsítésének helyei lehetnek. Érdeemes megfigyelni, a férfiak és a nők arányát: a közösségi oldalakat inkább a nők, míg az online játékokat, valamint a filmeket, videókat inkább a férfiak használják. A nemzetközi szakirodalmi háttér megállapításai az eredmények alapján a mintámra nézve is helytállóak: a nők a szociális kapcsolataik építésére, kiterjesztésére használják szívesen az internetet, míg a férfiaknak emellett (hiszen az online játékok mindig

magukban hordoznak szociális tényezőket is), fontos a filmek és videók nézésre, ami – habár a kutatás külön nem tér ki erre az aspektusra – valószínűleg nagyobb részt a pornográf tartalmak, és kisebb részt az egyéb tartalmak nézésére fókuszál (Kraut et. al., 1997).

Az elfoglaltsági típus és a személyiségjegyek kapcsolata

2. táblázat. *Elfoglaltsági típus és a személyiségjegyek összefüggése*

	Blog	Facebook	Hír Fórum	Film Videó	Munka	Offline	Online
Extro-intro	10,66	13,8391	11,5758	11,8803	12,430	9,9167	12,569
Neuroticizmus	13,5	10,5805	9,0364	9,5983	8,0753	8,0208	8,6067
Pszichoticizmus	3,61	2,9310	3,2364	3,3932	2,602	3,4792	3,5791
Hazug	10,16	8	8,73	8,7521	8,914	9,7083	8,8656

A legfőbb tevékenységükként a blogolást megjelölők EPQ eredményei szélsőségesek, ám sajnos a minta nagyon kicsi hányadát teszik ki (18 fő), így ezek az adatok nem tekinthetők relevánsnak a többi csoport adataihoz képest.

A legfőbb tevékenységükként a közösségi oldalakat megjelölő kitöltők (174 fő) esetén megfigyelhető egy, a többi csoport átlagértékéhez képest szignifikánsan magasabb átlagpontszám az extroverzió-introverzió dimenzióban, valamint a neuroticizmus dimenzióban. A hazugságskálán elért pontszám viszont alacsonyabb, mint a többi csoporté.

A Hír/Fórum, a Film/Videó illetve a Munka csoportok EPQ pontszámai egyik dimenzióban sem térnek el az átlagétól.

Az Offline játékosok csoportja (72 fő) az extroverzió-introverzió dimenzióban a minta legalacsonyabb átlagpontszámát produkálta. Ez figyelemreméltó eredmény, ami aggodalomra adhat okot. A pszichoticizmus dimenzióban elért szintén igen magas átlagpontszámuk ismét egy ok arra, hogy felhívja a kutatók figyelmét erre, a többi csoporthoz képest kevésbé fókuszban lévő mintára.

Az Online játékosok csoportjának (503 fő) az extroverzió-introverzió dimenzióban elért pontszáma igen magas, ez ellent mond a korábbi kutatásoknak, amelyek azt feltételezik, hogy ez a csoport introvertáltabb az átlagnál. A pszichoticizmus dimenzióban elért pontszámuk – a blogosok csoportjának eredményét a kis elemszám miatt ebben

az esetben nem figyelembe véve – a legmagasabb a mintában. Ezt az eredményt valószínűleg azzal lehet magyarázni, hogy az online játékosok sokszor az internetes világban élik ki azt az agressziót, amit a társadalom a valós életben nem tolerál (Pék, 2010).

Számítógépezéssel töltött idő

Számítógépezéssel töltött idő alapján elmondható, hogy a kérdőívet kitöltők átlagosan *4,74 órát* töltenek naponta számítógépezéssel (*szórás: 2,128*). A mintát négy csoportra osztottam aszerint, hogy mennyi időt töltenek számítógépezéssel.

- 0-2 óra → 1. csoport
- 2-4 óra → 2. csoport
- 4-6 óra → 3. csoport
- 6-8 óra → 4. csoport.

A számítógép előtt töltött idő és a személyiségjegyek összefüggése

3. táblázat. A számítógépezéssel töltött idő és a személyiség-jegyek összefüggése

	1. csoport	2. csoport	3. csoport	4. csoport
Extro-intro	13,0347	12,6314	12,4737	11,4883
Neuroticizmus	8,9133	8,7986	9,7965	8,8828
Pszichoticizmus	2,7225	3,2973	3,4986	3,5781
Hazugság	8,6936	8,6437	8,8421	8,9023

Az Eysenck-féle Személyiség Kérdőív (EPQ) segítségével megkapott eredmények és a számítógép előtt töltött idő alapján történő összevetés során az extroverzió-introverzió illetve a pszichoticizmus dimenzióiban jól látható, hogy ahogy nő a számítógép előtt töltött órák száma, tendenciaszerűen egyre csökken az extroverzió-introverzió dimenzióban átlagban elért pontok száma, illetve egyre nő a pszichoticizmus dimenzióban átlagban elért pontok száma. Az extroverzió – introverzió dimenzióban megfigyelhető tendenciaszerű csökkenés oka magában a tevékenység jellegében keresendő: a számítógépezés, hiába köt össze más, szintén számítógépező egyénnel, mégis csak egyfajta magányos elfoglaltság, hisz, bár a virtuális térben nincs egyedül

a felhasználó, a számítógép előtt az esetek nagy többségében egymaga van. Ez a tényező tükröződik az extroverzió – introverzió dimenzióban elért pontszámokon, mely azt engedi feltételezni, hogy minél többet számítógépezik az egyén, annál introvertáltabbá válik. Ezek alapján valószínűsíthető, hogy a számítógépes emberi kapcsolatok, bármennyire is kielégítőnek érződnek a felhasználóknak, mégis introvertáltabbá tehetik az egyéneket.

A pszihotizmus skálán megfigyelhető átlag pontszámok tendenciaszerű növekedése mögött valószínűleg az az ok áll, hogy minél több időt tölt az egyén a számítógép előtt, annál nagyobb biztonságban érzi magát abban a közegben, és az anonimitást kihasználva szabadon enged olyan indulatokat is az interneten, melyet a mindennapi életében nem tenne. Minél több időt tölt az egyén internetezéssel, annál jobban tért nyer ez a fajta viselkedésmód. Ezt korábban csak a World of Warcraft nevű online szerepjáték esetében mutatták ki (Pék, 2010), ám a fenti eredmények azt sugallják, hogy a számítógépezéssel töltött idő önmagában is egy, az agresszivitás mértékét befolyásoló tényező lehet. Fontos kérdés, hogy vajon ez az agresszivitás csak a számítógépes világra korlátozódik-e vagy tért nyer az egyén mindennapi életében.

Kor alapján

Kor alapján három nagyobb csoportra osztottam a mintámat:

- Kiskorú: 11-18 (303 fő)
- Fiatal felnőtt: 19-26 (625 fő)
- Felnőtt: 27-64 (496 fő)

Ez alapján a felosztás alapján az alábbi eredményeket kaptam a napi átlagos számítógép előtt töltött idővel kapcsolatban:

4. táblázat: A napi átlagos számítógépezéssel töltött idő a kitöltők életkora alapján

	Kiskorú	Fiatal felnőtt	Felnőtt
Napi átlagos számítógépezéssel töltött idő	3.9	4,85	5,7
Szórás	1,842	2,009	2,418

A kor alapján történő elemzéskor megfigyelhető, hogy átlagban a legkevesebb időt a kiskorú felhasználók töltik naponta a számítógép

előtt – ám ez az időtartam is majdnem négy óra naponta. Annak, hogy ez a legkisebb érték, valószínűsíthető oka a szülői kontrollban keresendő, ami már a másik két korcsoportnál nincs jelen. Érdekes megfigyelni, hogy a felnőtt korcsoport tölt a legtöbb időt átlagban a számítógép előtt és nem a fiatal felnőtt – amely a kutatók szerint a leginkább veszélyeztetett korosztály.

Időbeosztás

Az időbeosztás képességét vizsgáló „Előfordul, hogy több időt töltök számítógépezéssel, mint eredetileg terveztem” öt fokú attitűdskálás kérdésre meglehetősen magas átlagok jöttek ki az összes vizsgált csoportnál. A legkisebb átlag az offline játékosoknál (3,56), míg a legnagyobb a bloggerekénél (4,33) volt, a többi csoport e két érték között mozog. Ebből az eredményből kitűnik, hogy az összes vizsgált csoport valamilyen mértékben jellemzőnek érzi magára, hogy olykor többet számítógépezik, mint tervezte.

Az Y generáció eredményei

Kutatásom kiemelten foglalkozik az Y generáció, azaz a 14-36 éves emberek internetezési, számítógépezési szokásaival, így mintámon belül ezt a réteget külön is vizsgáltam.

5. táblázat. Az Y generáció számítógépezéssel töltött ideje

	Blog	Facebook	Film	Hír/Fórum	Munka	Offline	Online
Mennyi időt tölt? (átlag)	4,33	3,74	4,17	4,77	6,35	4,93	4,94
Mennyi időt szeretne? (átlag)	4,33	3,12	3,72	4,23	5,01	5,43	5,35

Az Y generáció eredményeit vizsgálva a legtöbb kategóriában hasonló értékeket produkáltak, mint a minta többi kitöltője, ám egy dimenzióban – a számítógép előtt töltött időben, illetve a számítógép előtt tölteni kívánt időben figyelemre méltó eredményeket fedeztem fel. Bár az átlagtól nagy mértékben nem térnek el a számítógép előtt

töltött időben elfoglaltsági típus szerint való bontásban, a „Munka” kategóriába tartozók (azok, akik a legfőbb tevékenységüknek számítógépezés során tanulást, illetve munkát jelöltek meg) arra a kérdésre, *hogy Mennyi időt szeretne számítógépezéssel tölteni?* (minden egyéb tényezőtől függetlenül), *5,01 óra* átlagot produkáltak. Ez az eredmény igen magasnak tekinthető figyelembe véve a Munka csoport napi átlag számítógépezéssel töltött óráinak számát (*6,35 óra*), illetve a tényt, hogy mindezt „kötelezettségből”, és nem „szórakozásból” csinálják. Ennek ellenére, ha tehetnék, sem ülnének sokkal kevesebbet számítógép előtt. Ez az eredmény, úgy vélem, jól szimbolizálja ennek a generációnak a számítógéppel való kapcsolatát.

Konklúzió

Feltáró kutatásom eredményeit nézve kiderül, hogy sok, a társadalomban még manapság is élő sztereotípiát a számítógép használatával kapcsolatban már nem állja meg a helyét, illetve több olyan fókuszcsoportra is rávilágít a kutatás, melynek további elemzése előrehaladást hozhatna az információs társadalom életminőségének javításában.

A napi számítógépezéssel töltött órák száma szinte minden vizsgálati csoportban meghaladta a négy órát – nemre, korra, számítógép előtt töltött időre, illetve legfőbb tevékenységre való tekintet nélkül. Ez az egyszerű, de fontos eredmény rávilágít arra, hogy a mindennapi életben ma már természetes jelenségnek számít a számítógép, és az átlagember egy napjának 1/6 részét számítógépezéssel tölti.

Bár a kutatás fókusza miatt a kitöltők nagy része férfi, mindkét nemre le lehet vonni következtetéseket. A források (Neslihan és Sevim, 2007, Kraut et. al., 1997) adatai igazolást nyertek: a nők főképp a szociális kapcsolataik fenntartására, míg a férfiak egyéb igényeik kielégítésére, például pornográf tartalmak nézésére, illetve játékokra használják legfőképp az internetet. A számítógép előtt töltött időben, illetve életkori megoszlásban nem figyelhetőek meg jelentősebb különbségek.

A minta korcsoportok szerinti bontása által kapott eredmények legfőbb konklúziójának azt tartom, hogy a leginkább fókuszban lévő fiatal felnőttek csoportja a legtöbb esetben kevesebb időt tölt a számítógép előtt, és kevésbé befolyásolt a számítógép által, mint a felnőtt kategóriába tartozó egyének. Ennek egyik fő oka az lehet, hogy az Y generáció egy része is már a felnőtt kategóriába esik, a másik,

hogy a társadalom átalakulása révén, ezek az egyének már úgy rendezik be az életüket, hogy abban nagy mértékben maradjon hely a számítógép, és a számítógépes játékok számára. Ők már nem a „tiltó” szülők közé tartoznak, hanem leülnek a gyerekükkel a számítógép elé játszani. Ezzel szemben a kutatók kevésbé tudnak elszakadni attól a gondolattól, hogy a fiatal felnőtteket tegyék meg fókuszcsoporthoz. Lehetséges, hogy alapjaiban alakulna át a számítógépes társadalomról alkotott kép, ha az idősebb, 30-40 éves korosztály számítógépezési szokásai és számítógéppel kapcsolatos attitűdje nagyobb hangsúlyt kapna a tudományos kutatásokban.

Az elfoglaltsági típus alapján kutatásom nem talált alátámasztást arra a sztereotípiára, hogy az online számítógépes játékok jelentős mértékben roncsoznak a szociális készségeket. Eredményeim szerint bár az online játékosok sok időt töltenek a virtuális világban, ám ez nem okoz nekik hátrányt a mindennapi életben. Ellenben az offline játékosok eredményeiben tükröződni látom a társadalom félelmét: ők sokkal introvertáltabbak online játszó társaiknál, kevésbé nyitottak a világra, agresszivitásra hajlamosak és napi több, mint 4 órát töltenek egyedül egy virtuális világban, míg online játszó társaik ez idő alatt új kapcsolatokat kötnek és szociális életet élnek a világhálón. Kutatásom egyik legfőbb konklúziójának látom, hogy a fókuszcsoporthoz tartozó online játékosok helyett érdemes lenne az offline játékosok csoportját figyelni, ugyanis ők valóban veszélyeztetettek lehetnek választott elfoglaltsági típusuk miatt.

Kutatásom legfőbb célja volt feltárni, hogy mik azok a pontjai a magyarországi internet használatnak, amik további tudományos figyelmet igényelnek az információs és internetes társadalom minőségi javítása, fellendülése érdekében. Úgy gondolom, szakmai szemléletváltás szükséges az ezen a téren folyó kutatások kapcsán. El kell fogadni, hogy a számítógép az emberek mindennapi életének szerves része lett, hogy életük minden részének egy hányada (tanulás, munka, szórakozás, szociális élet) átkerült a virtuális világba. Ma már éppolyan nehéz számítógép nélkül boldogulni, mint mobiltelefon vagy autó nélkül. Ennek megfelelően a társadalmi átalakulást követnie kell a tudományos nézetek átalakulásának, és a számítógép használat visszaszorítása helyett egy biztonságos, értékes, minőségi virtuális világ létrehozásán kell dolgozni, meg kell tanítani az embereket a helyes internethasználatra, a számítógép hátrányaira és előnyeire, és bízni kell benne, hogy ugyanúgy a helyére kerül az internethasználat mind

a tudományos, mind a hétköznapi életben, mint ahogy a történelem korábbi technikai vívmányai is megtalálták az előnyös, fejlődést biztosító helyüket.

Irodalomjegyzék

American Psychiatric Association (APA) (1994). *Diagnostic and statistical manual for mental disorders* (Fourth Edition). Washington, DC.

Baker J. R., Moore, S. M. (2011) An opportunistic validation of studies on the psychosocial benefits of blogging. *Cybersychology and Behaviour*, 14, 387-390.

Baker, R.K., White, M. K (2011) In their own words: Why teenagers don't use social networking sites. *Cyberpsychology and Behaviour*, 14, 395-398.

Bargh, J.A., McKenna K.Y.A. (2004) The internet and social life. *Annual Review of Psychology*, 55, 573 – 590.

Block, J. (2008) Issues for DSM-V: Internet Addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165, 306-307.

Crawford, C. & Peabody, S. (1997) *The Art of Computer Game Design* <http://www.geocities.com/SiliconValley/Foothills/3761/Coverpage.html> (Letöltve: 2012. február 20.)

Csepeli, Gy., & Prazsák, G. (2010) *Örök visszatérés? Társadalom az információs korban*. József Eötvös Műhely, Budapest.

Davis, R. A., Flett, G. L., & Besser, A. (2002) Validation of a new scale for measuring problematic internet use: implications for pre-employment screening. *Cyberpsychology and Behavior*, 5, 4, 331-45.

Demetrovics Zs., Szeredi B., Nyikos E. (2004) A problémás Internethasználat Kérdőív bemutatása. *Psychiatria Hungarica*, 19, 2, 141-160.

Dr. Hajdú Zoltán (2009) *Videójáték és gyermekek 2009-ben*. In Gabos, E. (ed) *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra V*. 50-53., Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, Budapest.

Ellison N. B., Steinfeld C, Lampe C. (2007) The benefits of Facebook „friends”: Social capital and college students’ use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12, 1143-1168.

Eysenck, H. J., Eysenck, S. B. G. (1975) *Manual of the Eysenck Personality Questionnaire (adult and junior)*: Hodder & Stoughton, London.

Fábián, Z., Galács A., Gerhardt E., Kollányi B., Körner J., Ságvári B., Székely L. (2007) *A digitális jövő térképe. A magyar társadalom és az Internet*. ITHAKA, Budapest.

Grohol, J. M. (1999) Too much time online: Internet addcition or healthy social interactions? *Cyberpsychology and Behaviour*, 2, 395-402.

Hirsch, E.D., Kett, J.F., Trefil, J.S. (1993) *The dictionary of cultural literacy*. Houghton-Mifflin, New York.

Junghyun K., Lee J. E. R. (2011) The Facebook paths to happiness: Effects of the number of Facebook friends ans self-presentation on subjective well-being. *Cyberpsychology and Behaviour*, 14, 359-364.

Kósa, É., László M. (2009) *Új trendek és régi szokások: helyzetkép a 12-17 éves korosztály és a média kapcsolatáról*. In Gabos, E. (Ed) *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra V*. 73-84. Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, Budapest.

Kraut, R., Kiesler, S., Mukhoadhyay T., Scherlis W., (1997) *Why people use the Internet*. HomeNet Project Report

Kurucz I. (2009) *Nekik már gyerekjáték – gyerekek a világhálón* In Gabos, E. (ed) *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra V*. 92-96. Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, Budapest.

L’Abate, L. (1991) The use of writing in psychotherapy. *American Journal of Psychotherapy*, 45, 87-98.

Livingstone S. (2008) Taking risky opportunities in youthful content creation: Teenagers’ use of social networking sites for intimacy, privacy, andself-expression. *New media and Society*, 10, 393-411.

McCullagh K. (2008) Blogging: Self-presentation and Privacy. *Information & Communication Technology Law*, 17, 3-23.

Muise, A, Christofides E, Desmarais S. (2009) More information than you ever wanted: Does Facebook bring out the green-eyed monster of jealousy? *Cyberpsychology and Behaviour*, 12, 444-462.

Neslihan, K. Ö., Sevim, B. (2007) Internet use and it's relation with the psychosocial situation for a sample of university students. *Cyberpsychology and Behaviour*, 10, 767-773.

Nielsen Media Research (1998) Report on television. New York: Nielsen Media Research.

Pék, Gy. (2006) Internet és személyiség. In Gabos, E. (ed) *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra III*. 110-119. Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, Budapest.

Rab, Á. Sz. (2006) *Az online szerepjáték-közösségek antropológiai vizsgálata* In Gabos, E. (ed) *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra III*. 315-325. Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, Budapest.

Raybourn, E. M. (1997) Computer Game Design: New directions for Intercultural Simulation Game Designer. *Developments in Business simulation and Experimental Exercises*, 24.

Ritter A. (2002) A Serdülők és az Internet. *Serdülő- és Gyermekpszichiátria*, 2 1, 44-49.

Stern, L.A., Taylor K. (2007). Social networking on Facebook. *North Dakota Journal of Speech and Theater*, 20, 9-20.

Tapscott, D. (1998) *Growing up digital. The rise of the net generation*. McGraw-Hill, New York.

Tari A. (2010) *Y generáció*. Jaffa Kiadó, Budapest.

Varga J. (2011) *20 éves a magyarországi internet: ahogy a szakemberek megélték, megélik*. Internet Szolgáltatók Tanácsa, Budapest.

Widyanto, L., Griffiths M. D. Brunson, V. (2011) A psychometric comparison of the internet addiction test, the internet-related problem scale, and self-diagnosis. *Cyberpsychology and Behaviour*, 14, 141-150.

Young, K. (1997) *What makes the internet addictive: potential explanations for pathological Internet use*. Paper presented at the Annual Conference of The American Psychological Association, Chicago.

Zuckerberg, M. (2010) *500 million stories*. *The Facebook blog*. (<http://blog.facebook.com/blog.php?post=409753352130> (Letöltve: 2012. 01.31.)